

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Kurikulum yang berlaku pada pengajaran sastra genre drama erat kaitannya dengan keterampilan berbicara. Wajdi (2017, hlm. 82) mengemukakan bahwa kompetensi yang dominan dalam pembelajaran ini merupakan keterampilan berbicara sebagaimana unsur dalam drama yang paling dominan yaitu dialog. Hal tersebut juga didukung oleh Setiaji (Wajdi, 2017, hlm. 82) yaitu pemberian materi yang berkaitan dengan kemampuan memerankan tokoh drama masih kurang. Peserta didik harus mencari dan mempraktikkan sendiri teknik-teknik bermain drama. Contoh teknik bermain peran yang ditunjukkan oleh guru masih kurang maksimal. Model pembelajaran yang digunakan juga masih sangat terbatas.

Berdasarkan angket yang telah disebar di kelas XI MIPA 4 SMAN 8 Kota Bandung. Secara keseluruhan peserta didik pada kelas tersebut telah mengikuti pembelajaran drama sebelumnya. Sebanyak 58% menyatakan bahwa mereka merasa kesulitan dalam mengikuti pembelajaran drama. Fakta tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran drama kurang memiliki pilihan model pembelajaran yang menarik serta efektif dalam implementasinya. Padahal dalam pengajaran sastra menitikberatkan pembelajaran melalui apresiasi dengan 4 tahapan yakni menggemari, menikmati, mereaksi, dan memproduksi. Tahap menggemari merupakan tahap dimana peserta didik diajak mengenali sastra agar tertarik dan mulai membaca sastra tersebut. Tahap selanjutnya merupakan menikmati, tahap ini ditandai dengan mulai tertariknya peserta didik dengan tulisan maupun penampilan sastra. Tahap ketiga merupakan tahap mereaksi yang ditandai dengan peserta didik mulai memahami karya sastra serta mulai tertarik mengikuti proses cipta sastra. Terakhir merupakan tahap memproduksi yang ditandai dengan mulai menghasilkan karya-karya sastra. Pembelajaran tersebut dilakukan sebagai bentuk hiburan juga pendidikan.

Sederhananya seperti pendapat Horace (Ismawati, 2013, hlm. 3) tentang sastra yang bersifat *dulce et utile* yang berarti indah dan bermakna. Maka dari itu

pembelajaran sastra sendiri berfungsi mengungkap nilai-nilai kehidupan sesuai dengan konteks yang diangkat dalam karya sastra itu sendiri.

Rahmanto (1988, hlm. 16) berpendapat bahwa “pengajaran sastra dapat membantu pendidikan secara utuh apabila cakupannya meliputi 4 manfaat, yaitu (1) membantu keterampilan berbahasa, (2) meningkatkan pengetahuan budaya, (3) mengembangkan cipta dan rasa, (4) menunjang pembentukan watak.”

Pembelajaran drama tidak bisa dilakukan dengan metode saja, tetapi harus dibantu dengan media yang mampu meningkatkan minat siswa dalam bermain peran. Hal ini diperkuat oleh Irawan, I.P. dkk. (2014, hlm. 3) bahwa “upaya untuk meningkatkan keterampilan menyampaikan dialog dalam drama, tidak hanya cukup pada pengembangan metode saja, tetapi perlu juga menggunakan suatu media yang mampu menggugah minat dan perhatian siswa dalam berdrama.”

Maka dari itu peneliti bermaksud untuk menerapkan metode Demonstrasi berbantuan multimedia sebagai peningkatan kemampuan bermain peran di kelas XI MIPA 4 SMA Negeri 8 Kota Bandung Tahun Ajaran 2019/2020 melalui pemberian pengalaman yang indah dan bermakna.

Penelitian mengenai peningkatan kemampuan menyampaikan dialog dalam drama ini telah dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya. Penelitian itu diantaranya dilakukan oleh I Putu Ari Utama Irawan, I Nyoman Sudiana, dan I Wayan Wendra dengan judul *penelitian Penggunaan Film Bisu dengan Teknik Dubbing untuk Meningkatkan Kemampuan Menyampaikan Dialog dalam Drama Siswa Kelas XI IPA 1 di SMA Negeri 2 Negara*. Selain itu Andriani melakukan penelitian serupa berjudul *Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Memerankan Tokoh dalam Pementasan Drama Siswa Kelas XI IPB SMA Saraswati Singaraja*. Penelitian lainnya dilakukan oleh Imam Baihaqi dengan judul *Peningkatan Keterampilan Bermain Drama dengan Metode Role Playing pada Kelompok Teater Kenes SMPN 4 Yogyakarta*.

Berdasarkan penelitian-penelitian sejenis di atas, belum ada yang menggunakan metode demonstrasi dalam meningkatkan kemampuan bermain

peran. Selain itu, peneliti-peneliti sebelumnya tidak menggunakan multimedia film. Penelitian-penelitian tersebut menyatakan bahwa pembelajaran yang dilakukan guru selama ini belum kreatif. Selain itu, terkait dengan data awal peneliti bahwa siswa cenderung kesulitan dalam mengikuti pembelajaran drama. Menyikapi permasalahan tersebut, peneliti menawarkan metode demonstrasi dan media multimedia film untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran drama, khususnya kesulitan pembelajaran drama di SMA Negeri 8 Bandung.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, berikut rumusan masalah dalam penelitian ini.

1. Bagaimanakah perencanaan metode demonstrasi berbantuan multimedia dalam meningkatkan kemampuan bermain peran peserta didik kelas XI MIPA 4 SMA Negeri 8 Kota Bandung?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran keterampilan bermain peran peserta didik kelas XI MIPA 4 SMA Negeri 8 Kota Bandung dengan metode demonstrasi berbantuan multimedia?
3. Bagaimanakah peningkatan keterampilan bermain peran peserta didik kelas XI MIPA 4 SMA Negeri 8 Kota Bandung setelah mengikuti pembelajaran dengan metode demonstrasi berbantuan multimedia?

## 1.3 Tujuan Penelitian

### 1. Tujuan Umum

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bermain peran menggunakan metode demonstrasi berbantuan multimedia dalam pembelajaran drama di kelas XI MIPA 4 SMA Negeri 8 Kota Bandung.

### 2. Tujuan Khusus

- a. Mendeskripsikan perencanaan metode demonstrasi berbantuan multimedia dalam meningkatkan bermain peran peserta didik kelas XI MIPA 4 SMA Negeri 8 Kota Bandung.

- b. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran keterampilan bermain peran peserta didik kelas XI MIPA 4 SMA Negeri 8 Kota Bandung dengan metode demonstrasi berbantuan multimedia
- c. Mendeskripsikan peningkatan keterampilan bermain peran peserta didik kelas XI MIPA 4 SMA Negeri 8 Kota Bandung setelah mengikuti pembelajaran bermain peran dengan metode demonstrasi berbantuan multimedia film.

#### 1.4 Manfaat Penelitian

Peningkatan Kemampuan Bermain Peran menggunakan Metode Demonstrasi Berbantuan Multimedia diharapkan mempunyai beberapa manfaat diantaranya manfaat teoritis dan manfaat praktis.

##### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi pendidik untuk memecahkan kesulitan dalam pembelajaran drama dengan media yang dekat dengan peserta didik.

##### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, diharapkan dapat memperkaya pengetahuan dan menjadi pengalaman dalam mengembangkan proses pembelajaran drama yang nantinya dapat dipraktikkan oleh peneliti.
- b. Bagi pendidik, diharapkan dapat menjadi pengetahuan sekaligus dapat memanfaatkan hasil penelitian sebagai referensi dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas.
- c. Bagi peserta didik, dapat menunjang proses pembelajaran dengan teknik yang dekat dengan kehidupan mereka. Sehingga peserta didik dapat merasa puas terhadap apa yang ia kerjakan.

#### 1.5 Struktur Organisasi

Penelitian ini terdiri dari lima bab, yaitu Bab 1 pendahuluan, Bab 2 kajian teori, Bab 3 metodologi penelitian, Bab 4 temuan dan pembahasan, dan Bab 5 simpulan, implikasi, rekomendasi.

Pada bab 1 berisi tentang latar belakang dari topik permasalahan yang diangkat menjadi penelitian. Latar belakang tersebut kemudian diturunkan menjadi tujuan dan manfaat dari penelitian ini. Dalam bab ini juga membahas tentang sistematika dari penulisan skripsi ini.

Pada bab 2 membahas seputar kajian teori yang mendukung dan relevan dalam penelitian ini. Teori yang digunakan berupa drama, metode demonstrasi, keterampilan berbicara, dan multimedia.

Pada bab 3 berisi tentang desain penelitian, lokasi serta subjek penelitian, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data, instrumen, dan kriteria keberhasilan tindakan.

Pada bab 4 membahas tentang deskripsi studi pendahuluan, pelaksanaan tindakan, pengamatan tindakan, dan refleksi hasil tindakan. Selain itu pada bab ini pula membahas tentang pembahasan hasil penelitian.

Pada bab 5 berisi tentang simpulan, implikasi, dan rekomendasi yang berkaitan dengan hasil dari penelitian.